

ملخص البحث

محمد زيني، ٢٠٢٠.١٠.١٠.٢٠٥٠٢ فعالية استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة لترقية نتائج التعلم في مهارة الكلام لدى طلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بنجرماسين، تحت إشراف عارف رحمن حكيم، الماجستير، في قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، جامعة أوتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين، ١٤٤٨هـ / ٢٠٢٦م.

الكلمات المفتاحية: فعالية، الفيديو الرسوم المتحرك، مهارة الكلام.

يهدف هذا البحث إلى التعرف على فعالية استخدام وسيلة الرسوم المتحرك القائمة على تطبيق *Plotagon* في تحسين نتائج تعلم مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة بنجرماسين. وقد استخدم البحث المنهج الكمي، مع تطبيق منهج البحث التجريبي الحقيقي (*True Experimental Design*) من خلال تصميم الاختبار القبلي-البعدي مع المجموعة الضابطة (*Pretest-Posttest Control Group Design*). وتكونت عينة البحث من ٥٦ طالبًا، منهم ٢٨ طالبًا في المجموعة التجريبية و٢٨ طالبًا في المجموعة الضابطة. وجمعت البيانات باستخدام الاختبارات، والملاحظة، والتوثيق، ثم حللت بالاعتماد على الإحصاء الوصفي، واختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار *Independent Samples t-test*. وأظهرت نتائج البحث أن متوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية (٨٣,٦٨) كان أعلى من متوسط درجات المجموعة الضابط (٧٢,١٤) كما أظهرت نتائج اختبار *Independent Samples t-test* أن قيمة الدلالة الإحصائية بلغت ٠,٠٠١ (أقل من ٠,٠٥)، مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعتين. وبناءً على ذلك، يتبين أن استخدام وسيلة الرسوم المتحرك القائمة على تطبيق *Plotagon* فعال في تحسين نتائج تعلم مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بمدينة بنجرماسين.

ABSTRAK

Muhammad Zaini, 220101020502. *Efektivitas Penggunaan Video Animasi Pada Maharah Kalam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa VII MTsN 2 kota BANJARMASIN*, Pembimbing Arif Rahman Hakim, S.Hum, M.Pd. Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

Kata Kunci: *Efektivitas, Media Video Animasi, Maharah Kalam, Hasil Belajar.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Plotagon terhadap hasil belajar *maharah kalam* siswa kelas VII MTsN 2 Kota Banjarmasin. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *True Experimental Design* melalui desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 56 siswa yang terdiri atas 28 siswa kelas eksperimen dan 28 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Samples t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (83,68) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (72,14). Hasil uji *Independent Samples t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, media video animasi berbasis aplikasi Plotagon efektif dalam meningkatkan hasil belajar *maharah kalam* siswa kelas VII MTsN 2 Kota Banjarmasin.